

Soutěživá hra pro 2 hráče • Věk: 9+ • Hrací doba: 40 min

Ed má jediného přítele vlka, který mu pomáhá vyplnit jeho prázdné dny dobrodružstvím. Jednoho dne náhodou vymyslí zázračný lektvar, který promění květiny v pohybující se a mluvící bytosti. Ed a vlk brzy zjistí, že jejich milující, zábavní rostlinkoví přátelé potřebují speciální prvky, které je udržují naživu: tekuté světlo, hořící vodu, zemitou temnotu a kámen života. Každou noc se Ed a vlk vyplíží z domu, aby je nasbírali. Nicméně, noc je krátká a skrytá zákoutí pokoje umožňují posbírat elementy pouze jeden po druhém. Pomůžete jim v jejich nočním dobrodružství? Najít vše co rostlinky potřebují a vrátit se do Edova pokoje dříve než bude pozdě....

Součást hry: 6 destiček s obrázky jednotlivých částí domu, 6 destiček s obrázky částí zahrady, 1 kufr, 10 žetonů představující různé předměty, 2 figurky, 2 x 21 časových karet, 15 karet s rostlinkami, 4 x 6 krystalů, 1 kostka

Cíl hry: Posbírejte co nejvíce karet s rostlinkami a vraťte se do Edova pokoje než vyprší Váš čas.

Příprava hry:

- Rozdělte kartičky do 3 kupiček: kartičky představující Edův čas (1), kartičky představující čas vlka (2), kartičky s rostlinami (3).
- Vyberte si figurku, vezměte odpovídající časové karty, dobře je zamíchejte a položte balíček před sebe lícem dolů. Zamíchejte také karty rostlin a položte balíček lícem dolů blízko hrací plochy. Otočte horní 3 karty nahoru a položte je do řady.
- Oddělte destičky domu (5) a zahrady (4) na dvě kupičky, zamíchejte je a položte kupičku se zahradou nad kupičku s destičkami s domem, všechny destičky lícem dolů. Vezměte prosím na vědomí, že horní destička musí být Rybník (7) a Edův pokoj (6) musí být poslední destička dole.
- Rozdělte krystaly a vysypte je vedle hrací plochy. Každý z hráčů obdrží jeden modrý krystal.
- Předměty 1-10 umístěte do kufříku (8).
- Otočte horní destičku obrázkem nahoru (7), položte ji doprostřed hrací plochy a položte na ni své figurky.

Krátký popis hry:

Každý hráč se v rámci svého tahu rozhodne, zda vytvoří akci **nebo** koupí předmět.

a. Akce musí mít následující postup:

1. Položte destičku (**volitelná**)
2. Pohněte s figurkou
3. Získejte krystal
4. Vytáhněte si kartičku s časem a řiďte se jejími instrukcemi

Důležité: *hrací hráč může vyměnit své krystaly za rostliny kdykoli během svého tahu.*

b. Pokud se rozhodnete koupit předmět, nesmíte provést žádnou z výše uvedených akcí.

1. Položte kartičku - objevte novou oblast

Tato akce je volitelná. V rámci svého tahu se můžete rozhodnout, zda chcete/nechcete položit kartičku. Pokud chcete: vezměte horní kartičku z kuličky a umístěte ji dle následujících pravidel:

- Kartičku můžete položit pouze jednou a nesmíte její polohu v rámci hry měnit
- Nová karta musí být připojena ke kartě, na které stojí Vaše figurka
- Karty domu musí být uspořádány do podoby domu před koncem hry. Mezi kartičkami domu nesmí být volné místo nebo karta zahrady (viz. Obrázek).

2. Pohněte s figurkou
 - Pokud položíte novou destičku, můžete na ni posunout svou figurku. Pokud nepokládáte novou destičku, můžete posunout svou figurku na jakoukoli stávající destičku. **Posunutí figurky je v obou případech volitelné.**
 - Figurky posunujte horizontálně nebo vertikálně, nikoli diagonálně
 - Figurka může udělat v jednom tahu pouze 1 krok
 - Pokud vám v cestě stojí překážky (živé ploty, zavřené dveře, trny), přesun stojí časovou kartu navíc. Pokud je na kartě, kterou opouštíte, překážka (ve směru, kterým se chcete posunout), její překonání stojí +1 časovou kartu, pokud je další překážka na kartě, na kterou směřujete (=v cestě vám stojí 2 překážky) stojí to + 2 časové karty, které musíte nepozorovaně položit na odhazovací balíček.
 - Nemůžete se pohybovat přes zdi a kamenné ploty
3. Získejte krystal
 - Když pohnete svou figurkou na destičku, vezměte si krystal z banky zobrazené na destičce v rohu a vložte jej do své zásoby! (žlutá: tekuté světlo, zelená: kámen života, modrá: hořící voda, černá: zemitá temnota) Důležité: pokaždé, když hráč pohne svou figurkou na destičce, získá krystal.
4. Časové karty
 - Vytáhněte si **jednu** časovou kartu ze své hromádky, *postupujte podle pokynů a vložte ji na odhazovací hromádku!*
 - Karty nejsou jen pro dobrodružství, ale také ukazují, jak plyne čas. Pokud vám dojde balíček, hra pro vás končí. Od tohoto okamžiku hraje pouze druhý hráč a vy musíte počkat, až dojde i jeho balíček. S časovými kartami nakládejte moudře, protože všechny destičky zahrady a domu musí být položeny dříve, než vám oběma dojdou časové karty, jinak oba hru prohrávejte.

Tyto karty si můžete ponechat na později: *Po použití je vložte do odhazovacího balíčku!*

- **Velmi úspěšný experiment (2):** tato karta je veselý žolík, zosobňuje některý z chybějících krystalů nebo předmětů zobrazených na kartě rostliny. Jedna karta = jedna přísada.
- **Bertha, duch (9):** přesuňte svou figurku na destičku dle vlastního výběru.

Tyto karty musí být použity ihned: *Postupujte podle pokynů a vložte je do odhazovacího balíčku!*

- **Úspěšný experiment (1):** získáte krystal zobrazený na kartě.
- **Zdvojnásobení (12):** získáte jeden krystal navíc na destičce, kde stojí vaše postava.
- **Přebarvit (8):** můžete vyměnit jeden (nebo dva) své krystaly za jeden/dva, které potřebujete.
- **Pospěš si! (3):** udělejte **dva** kroky navíc. Tato akce nestojí časové karty, i když překonáváš překážky.
- **Díra (7):** položte **jednu** časovou kartu na odhazovací balíček neviditelně, pokud nemáte hodinky.
- **Čas plyne (6):** položte dvě časové karty na odhazovací balíček neviditelně, pokud nemáte hodinky.
- **Porucha (13):** vraťte jeden ze svých předmětů do kufru.
- **Temnota (10):** vynechte tah **NEBO** ztratíte jeden krystal, pokud nemáte baterku nebo sirky.
- **Zamčené dveře (4):** zmeškáte kolo **NEBO** ztratíte jeden krystal, pokud nemáte Klíče nebo Berthu
- **Trny (14):** vynechte tah **NEBO** ztratíte jeden krystal, pokud nemáte nůžky na živý plot.
- **Zloději (5,11,15,16):** Sledují vaše předměty! Hod'te kostkou a pokud hodíte nižší číslo, než je síla zloděje, musíte vrátit jeden ze svých předmětů do kufru. Pokud je číslo stejné nebo vyšší, můžete si ponechat všechny své předměty.

Nákup předmětu (C):

- Nákup předmětu vylučuje další akce (nesmíte pokládat destičky, pohybovat svou figurkou, líznout si kartu nebo koupit kartu rostliny.) Každý předmět stojí 2 krystaly dle vašeho výběru a předmět, který jste si koupili, si můžete ponechat, dokud s ním nezaplatíte za karty rostlin **NEBO** dokud vám ho zloději neukradnou.
- Předměty vám pomáhají překonávat překážky (**protože upravují základní pravidla**) a jsou také potřeba k nákupu karet rostlin.

Sílu těchto objektů můžete využívat neomezeně (pokud je vlastníte):

- **Nůžky na živý plot (8):** pomáhají vám překračovat živé ploty a trní bez ztráty časové karty.
- **Klíče (9):** potřebné k překročení zavřených dveří bez ztráty časové karet.
- **Bertha – duch (5):** umožňuje přecházet přes zdi, zavřené dveře a kamenné ploty.
- **Hodinky (6):** neztratíte časové karty, když získáte kartu “Díra” nebo “Čas plyne”

Tyto předměty lze použít pouze jednou, ale můžete si je ponechat, dokud jimi nezaplatíte **NEBO** vám je zloději neukradnou:

- **Zdvojnásobení sklenic (10):** můžete si vybrat dva krystaly na jedné destičce dle vlastního výběru (kam přistane vaše figurka).
- **Lupa (1):** vyberte si kartu ze svého odhazovacího balíčku a znovu ji použijte (jednou).
- **Křídý a poklady (7,4):** vyměňte si 2 krystaly dle vlastního výběru ze své zásoby za barvu (barvy), kterou potřebujete.
- **Svítilna (3):** Přetáhněte dvě již položené destičky.
- **Sirky (2):** udělejte dva kroky navíc! Tato akce nestojí časové karty, i když překonáváte překážky.

Karty rostlin:

Vždy mějte 3 karty rostlin lícem nahoru. Odebraná karta musí být okamžitě doplněna z dobíracího balíčku. Ve svém tahu si můžete koupit tolik karet rostlin, kolik jen můžete. Karty rostlin si můžete koupit i po skončení časové karty.

Konec hry:

- Když oběma hráčům dojdou časové karty, hra končí. **Hráč, který je v Edově pokoji, když jeho balíček dojde, si může zdarma vybrat kartu rostliny.**
- **Hru vyhrává hráč,** který vlastní nejvíce karet rostlin.
- Pokud vám dojdou časové karty dříve, než bude Edův pokoj postaven, **prohráváte hru oba.**